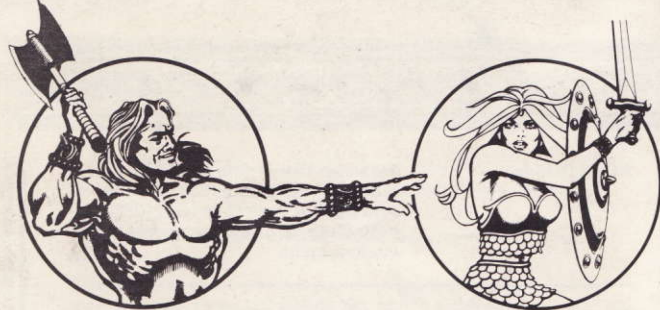
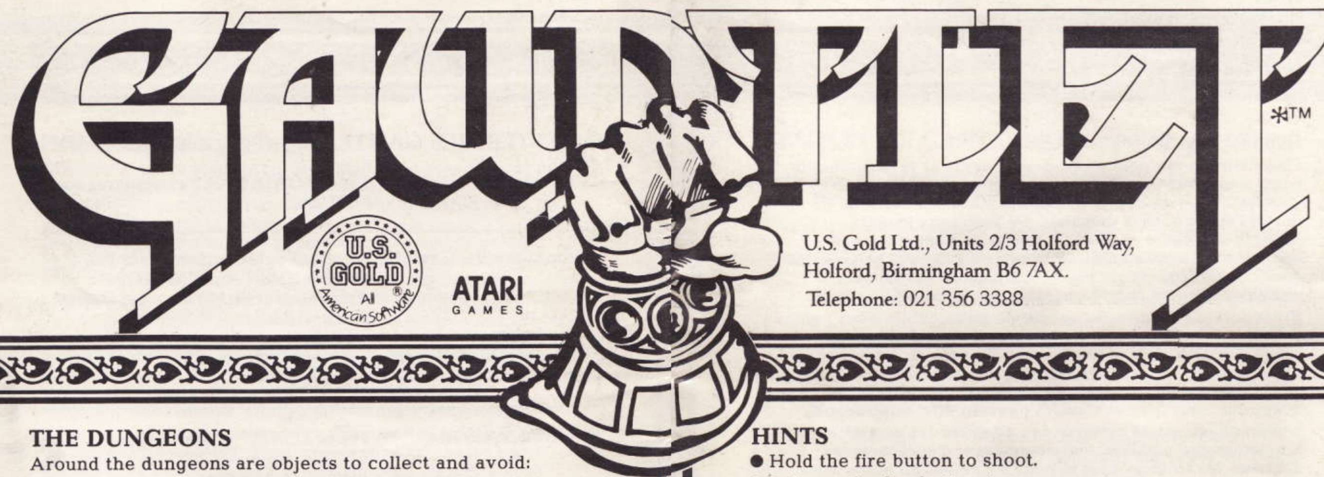


THOR the Warrior

THYRA the Valkyrie



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Telephone: 021 356 3388



MERLIN the Wizard

QUESTOR the Elf

THE HEROES

THOR the Warrior

ARMOUR: *Tough skin* - eliminates 20% of damage
SHOT POWER: Excellent - twice normal power
HAND TO HAND: Excellent - *Battle axe* - can destroy generators
MAGIC POWER: Poor - damages most monsters and no generators

THYRA the Valkyrie

ARMOUR: *Shield* - eliminates 30% of damage
SHOT POWER: Poor
HAND TO HAND: Good - *Sword* - can destroy generators
MAGIC POWER: Moderate - damages most monsters and generators

MERLIN the Wizard

ARMOUR: None
SHOT POWER: Good
HAND TO HAND: Poor - *Bare hands* - cannot destroy generators
MAGIC POWER: Excellent - destroys all monsters and generators.

QUESTOR the Elf

ARMOUR: *Leather* - eliminates 10% of damage
SHOT POWER: Poor
HAND TO HAND: Moderate - *Dagger* - cannot destroy generators
MAGIC POWER: Very good - destroys almost all monsters and generators

THE VILLAINS

The monsters pour out of the generators which lie throughout the dungeons. Each generator creates a specific type of monster ie. ghosts or demons. There are three levels of generator, the strongest producing the toughest monsters. Shoot the generators to destroy them. Monsters too, have three strengths, the most powerful taking three hits to kill.



GHOSTS : Stay away from ghosts. They hit you only once and disappear. One hit hurts a lot. Shoot ghosts, do not run into them!



GRUNTS : Grunts will run up to you and hit you with their clubs over and over. Either move the joystick towards them to fight them hand-to-hand or shoot them.



DEMONS : Demons will try to shoot fireballs at you if they can, or if they are too close they will bite you again and again. Fireballs hurt more than biting does. Either move the joystick towards them to fight hand-to-hand or shoot them.



LOBBERS : Lobbers will try to lob rocks over walls and other things in the maze to hit you. They will also try to run away from you. Try to shoot them or trap them in a corner and fight them hand-to-hand.



SORCERERS : Sorcerers try to fool you by disappearing while moving. When they are invisible, your shots will go through them. Either move the joystick towards them to fight hand-to-hand or shoot them.



DEATH : Death will drain health from you. He will take up to 200 points and then die. The only way to kill Death is with magic. Don't even think about fighting him hand-to-hand!

THE DUNGEONS

Around the dungeons are objects to collect and avoid:

POTIONS : Some potions can be shot although their effect is less powerful then when they are collected and used.

SPECIAL POTIONS : These behave as normal potions when shot but endow the player with special abilities if collected. These include;

- EXTRA ARMOUR - *increases protection*
- EXTRA MAGIC POWER - *increases the effect of potions*
- EXTRA SHOT SPEED - *increases missile speed*
- EXTRA SHOT POWER - *increases damage inflicted by missiles*
- EXTRA FIGHT POWER - *increases hand to hand combat ability.*
- EXTRA PICKUP POWER - *increases carrying ability from ten to fifteen times.*

FOOD : Plates of meat increase health by 100 and give a bonus of 100 score points.

CIDER : Cider bottles can be shot and destroyed. When drunk this acts like food.

POISON CIDER : This can be shot. When drunk, takes one special power or a potion and 100 health points!

KEYS : Score 100 points for collecting. Use keys to open doors.

TREASURE : Treasure chests cannot be shot but give 100 points when collected.

AMULET : This magic device confers limited invisibility on the wearer for a short time.

WALLS : In general walls are impenetrable objects, but some walls crumble when shot.

TRAPS : These glowing patterns on the floor make some walls disappear when stepped on.

TRANSPORTERS : Glowing red discs on the floor, transport players to the nearest visible transporter. If several transporters are the same distance away, then one is chosen at random. There are ways to influence your direction. Can you find them?

EXITS : These labelled holes lead down to the next level or to the one specified.

Treasure rooms appear randomly and the player has a fixed time to collect as many valuables as possible within a time limit. There is no score unless the player escapes.

In general players are immune to the other player's shots but in some areas of the dungeon, missiles can stun or injure fellow players.

If players do not fight for about half a minute, the locked doors will disappear, freeing all of the monsters. Eventually, if players still avoid combat then all of the walls will turn into exits!

BASIC INSTRUCTIONS

Choose a one or two player game and the character you want to portray by pointing the gauntlet and pressing the fire button when asked to do so. New players can enter the game whenever they like by pressing the fire button. If a two player game had not been selected at the start, the computer will choose a random character for the new player to use. How long you last depends upon your *health*. Health is lost by contact with the monsters and as time elapses. It can be regained by picking up the food which can be found in the maze. Be careful, some food can be destroyed by your shots and some may be poisoned.

The object of the game is to survive the monsters' attacks for as long as possible while competing for food, treasure and magic potions. You must also search the maze to find the exit to the next level.

HINTS

- Hold the fire button to shoot.
- Release the fire button to move.
- Shoot monster generators to destroy them.
- Move toward monsters to fight hand-to-hand.
- Hand-to-hand combat scores more points.
- Food increases health by 100 points.
- Poisoned food looks a little different to normal food.
- Treasure is worth 100 points.
- Playing as a team will give you the best chance of survival.
- Stay away from death unless you have a magic potion.
- Co-operate in Treasure Rooms.

GAUNTLET - THE DEEPER DUNGEONS

In early 1987, U.S. Gold will release an expansion cassette for Gauntlet containing hundreds of new levels and treasure rooms. You have the chance to have your own maze included on this tape!

Follow the instructions below when drawing out your maze and post it to:

U.S. GOLD, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX

The lucky few chosen will receive Gauntlet Tee shirts and a free copy of the expansion tape or disk!

Instructions

1. The Gauntlet universe is a grid of 32 by 32 blocks.
2. The Players' window scrolls so that only 16 blocks wide by 10 tall are visible at any time.
3. There must be only one start and at least one exit.
4. The top row of blocks must always be occupied and any other block may be any one of the following: Floor, wall, destructible wall, trap wall, door, start, exit, treasure, destructible food, non-destructible food, poisonous food, destructible potion, non-destructible potion, invisibility, key, trap, transporter, ghost, grunt, demon, lobber, sorcerer, death or generator.

In addition to the above, there are other special features which can be enabled. These include:

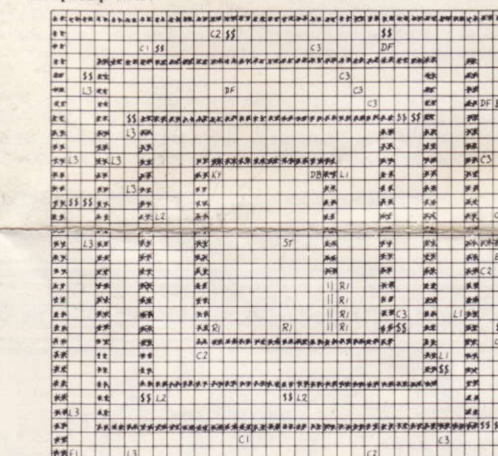
1. Stun: Players' shots stun other players.
2. Hurt: Players' shots hurt other players.
3. Pick an Exit: When the players enter this level, only one of the exits will be placed in the level. The others will become floor.
4. Vertical scroll: Normally the screen stops scrolling vertically at the top and bottom of a level. Selecting this option would prevent this and allow the players to see what is on the opposite side.
5. Horizontal scroll: This is similar to Vertical scroll except that this is for horizontal scrolling.

Use the symbols below when making your map.

Key to Symbols

Floor:	blank	Destructible Food:	DF
Wall:	✳✳	Non-destructible Food:	NF
Destructible Wall:	✳3	Poisoned Food:	PF
Trap Wall:	✳T	Destructible Potion:	DB
Horizontal Door:		Non-destructible Potion:	NB
Vertical Door:	¦¦	Invisibility Amulet:	IN
Start:	ST	Key:	KY
Exit:	E1	Trap:	TP
Treasure:	S$	Transporter:	TR
GHOSTS;		GRUNTS;	
Ghost, Strong:	G3	Grunts, Strong:	R3
Ghost, Medium:	G2	Grunts, Medium:	R2
Ghost, Weak:	G1	Grunts, Weak:	R1
Generator, Strong (coffin):	C3	Generator, Strong (lair):	L3
Generator, Medium (coffin):	C2	Generator, Medium (lair):	L2
Generator, Weak (coffin):	C1	Generator, Weak (lair):	L1
DEMONS;		LOBBERS;	
Demon, Strong:	D3	Lobbers, Strong:	B3
Demon, Medium:	D2	Lobbers, Medium:	B2
Demon, Weak:	D1	Lobbers, Weak:	B1
Generator, Strong (hole):	H3	Generator, Strong:	N3
Generator, Medium (hole):	H2	Generator, Medium:	N2
Generator, Weak (hole):	H1	Generator, Weak:	N1
SORCERERS;			
Sorcerer, Strong:	Z3	Generator, Medium (castle):	T2
Sorcerer, Medium:	Z2	Generator, Weak (castle):	T1
Sorcerer, Weak:	Z1	Mr. Death:	DT
Generator, Strong (castle):	T3		

Example Map - level 4



GAUNTLET - Loading Instructions

Commodore 64 Disk	*Type* LOAD "✳",8,1 *and press* RETURN
Commodore 64 Cass.	*Press* SHIFT *and* RUN/STOP *keys together. Press* PLAY *on the cassette recorder.*
Commodore 128	*Play in 64 mode.*
Spectrum Cass.	*Type* LOAD"" *and press* ENTER. *Press* PLAY *on your cassette recorder.*
Amstrad Disk	*Hold down* SHIFT *and type @ for* | *to appear on screen then type* CPM *and press* ENTER *and game will load automatically.*
Amstrad Cass.	*Press* CTRL *and* SMALL ENTER *and then press* PLAY *on your cassette recorder.*
Atari St. Disk	*Insert the disk in drive and turn on computer.*
Atari Disk	*Turn on disk drive and insert disk label side up. Turn on the computer and disk will load automatically.*
Atari Cass.	*Hold down* START *and switch on computer. After beep is heard press* PLAY *on cassette recorder and press* RETURN *to load.*
MSX Cass.	*Type* RUN"GAUNTLET" *and press* RETURN. *Then press any key.*

For game control, details will appear on the screen.



LES HEROS

THOR le Guerrier

ARMURE: Il a la peau dure - ce qui élimine 20% du dommage
PUISSANCE DE TIR: Excellente - deux fois la puissance normale
COMBAT CORPS A CORPS: Excellent - Hache de bataille peut détruire les générateurs
PUISSANCE MAGIQUE: Médiocre - endommage la plupart des monstres, mais non les générateurs.

THYRA la Valkyrie

ARMURE: Bouclier - élimine 30% du dommage
PUISSANCE DE TIR: Médiocre
COMBAT CORPS A CORPS: Bon - Epée - peut détruire les générateurs
PUISSANCE MAGIQUE: Modérée - endommage la plupart des monstres et des générateurs

MERLIN l'Enchanteur

ARMURE: Néant
PUISSANCE DE TIR: Bonne
COMBAT CORPS A CORPS: Médiocre - Mains nues - ne peut pas détruire les générateurs
PUISSANCE MAGIQUE: Excellente - détruit tous les monstres et les générateurs

QUESTOR l'Elfe

ARMURE: Cuir - élimine 10% du dommage
PUISSANCE DE TIR: Médiocre
COMBAT CORPS A CORPS: Modéré - Poignard - ne peut pas détruire les générateurs
PUISSANCE MAGIQUE: Très bonne - détruit presque tous les monstres et les générateurs

LES "MECHANTS"

Les monstres sortent en foule des générateurs qui se trouvent dans les donjons. Chaque générateur crée un type de monstre spécifique, fantômes ou démons. Il y a trois niveaux de générateurs, dont le plus fort produit les pires monstres. Tirez sur les générateurs pour les détruire. Les monstres eux aussi ont trois niveaux de puissance; il faut tirer trois fois sur les plus puissants pour les détruire.



Les FANTOMES : Ne vous approchez pas des fantômes. Ils ne vous frappent qu'une fois et disparaissent. Mais une fois suffit. Tirez sur les fantômes, mais ne leur rentrez jamais dedans!



Les GROGNEURS : Les grogneurs s'approchent de vous en courant et vous frappent à tour de bras avec leurs massues. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, ou tirez-leur dessus.



Les DEMONS : Les démons essaient de vous lancer des boules de feu ou, s'ils sont trop proches, ils commencent à vous mordre. Les boules de feu sont plus dangereuses que les morsures. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps ou tirez-leur dessus.



Les LANCEURS : Les lanceurs vont tenter de lancer de grosses pierres au-dessus des murs et en d'autres endroits du layrinthe, pour vous frapper. Ils essaieront également de s'enfuir à votre approche. Essayez de leur tirer dessus ou coincez-les et luttez corps à corps contre eux.



Les SORCIERS : Les sorciers essaient de vous échapper en disparaissant pendant qu'ils se déplacent. Quand ils sont invisibles, les coups que vous tirez les traverseront. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps out tirez-leur dessus.



La MORT : La Mort se nourrit de votre santé. Elle peut avaler jusqu'à 200 points, après quoi c'est la mort. La seule manière de tuer la Mort est par magie. Ne tentez surtout pas le corps à corps avec elle!

LES DONJONS

Dans les donjons, vous trouverez des objets à ramasser et d'autres qu'il faut éviter:

Les POTIONS MAGIQUES : Certaines potions peuvent être abattues, mais leur effet est moins puissant que lorsque vous réussissez à les ramasser et à les utiliser.

POTIONS SPECIALES : Elles se comportent comme les potions magiques normales quand vous tirez dessus, mais vous confèrent des dons spéciaux si vous réussissez à les recueiller.

Ce sont :

 ARMURE SUPPLEMENTAIRE - *augmente la protection*

 PUISSANCE MAGIQUE SUPPLEMENTAIRE - *augmente l'effet des potions*

 ACCELERATION DES COUPS TIRES - *augmente la vitesse des missiles*

 AUGMENTATION DE PUISSANCE DES COUPS TIRES - *augmente les dommages infligés par les missiles*

 AUGMENTATION DE LA PUISSANCE DE COMBAT - *accroît votre force au combat corps à corps*

 AUGMENTATION DE VOTRE PUISSANCE DE RAMASSAGE - vous permet de porter quinze objets au lieu de 10.

ALIMENTS : Les plats de viande augmentent votre santé de 100 points et vous donnent 100 points supplémentaires au score.

CIDRE : Vous pouvez tirer sur les bouteilles de cidre et les détruire. Si vous buvez du cidre, il a le même effet que les aliments.

CIDRE EMPOISONNE : Vous pouvez tirer dessus. Si vous le buvez, vous perdez un don spécial ou une potion, ainsi que 100 points de santé.

CLES : 100 points par clé ramassée. Servez-vous en pour ouvrir des portes.

TRESOR : Vous ne pouvez pas tirer sur les coffres au trésor mais vous recevez 100 points par coffre ramassé.

AMULETTE : Ce dispositif magique confère au porteur, pendant un temps limité, l'invisibilité.

MURS : En général, les murs sont impénétrables mais certains s'écroulent quand vous tirez dessus.

PIEGES : Ces motifs luisants qui parsèment le sol font disparaître certains murs quand vous marchez dessus.

TRANSPORTEURS : Des disques rouges, qui brillent doucement sur le sol, transportent les joueurs jusqu'au transporteur visible le plus proche. Si plusiers transporteurs se trouvent à la même distance de vous, le système en choisit un au hasard. Mais vous pouvez influer sur votre direction. Pouvez-vous découvrir comment?

SORTIES : Ces trous, étiquetés, vous conduisent vers le bas jusqu'au niveau suivant, ou jusqu'au niveau spécifié.

Les salles qui contiennent les trésors apparaissent de temps à autre et le joueur dispose alors d'un temps fixe pour ramasser autant d'objets précieux que possible. Il n'y a pas de score, sauf si le joueur réussit à s'échapper.

En général, les joueurs ne peuvent pas être touchés par les coups tirés par un autre joueur, mais en certaines zones du donjon, les missiles peuvent étourdir ou blesser d'autres joueurs.

Si les joueurs ne luttent pas pendant une demi-minute environ, les portes verrouillées disparaissent et tous les monstres sont libérés. Finalement, si les joueurs continuent à éviter le combat, tous les murs se transformeront en sorties.!

INSTRUCTIONS DE BASE

Choisissez un jeu pour un ou deux joueurs et sélectionnez le personnage que vous voulez représenter en pointant le gantelet (the gauntlet) et en appuyant sur le bouton de tir quand l'écran vous le demande. De nouveaux joueurs peuvent se joindre au jeu à n'importe quel moment, en appuyant sur le bouton de tir. Si vous n'aviez pas sélectionné pour commencer un jeu pour deux joueurs, l'ordinateur choisira un personnage au hasard pour le nouveau joueur.

Votre survie dépend entièrement de votre santé. Vous perdez la santé par contact avec les monstres et pendant que le temps s'écoule. Pour la retrouver, vous pouvez ramasser les aliments que vous trouvez dans le labyrinthe. Faites attention: certains aliments peuvent être détruits par les coups que vous tirez et d'autres peuvent être empoisonnés.

L'objet du jeu est de survivre aux attaques des monstres aussi longtemps que possible, tout en essayant d'accaparer les aliments, les trésors et les potions magiques. En outre, vous devez rechercher, dans le labyrinthe, les sorties qui vous amèneront jusqu'au niveau suivant.

QUELQUES CONSEILS

- Maintenez le bouton de tir enfoncé pour tirer.
- Relâchez le bouton de tir pour vous déplacer.
- Tirez sur les générateurs de monstres pour les détruire.
- Dirigez-vous vers les monstres pour le combat corps à corps.
- Le combat corps à corps augmente votre score.
- Les aliments augmentent votre santé de 100 points.
- Les aliments empoisonnés ont un aspect légèrement différent des aliments normaux.
- Un trésor vaut 100 points.
- Si vous jouez en équipe, ceci vous donnera la meilleure chance de survie.
- Ne vous approchez jamais de la Mort, sauf si vous avez une potion magique.
- Dans les Salles contenant des Trésors, la coopération est le secret du succès.

GAUNTLET (LE GANTELET) - Pour charger le jeu

Commodore 64, Disque	*Tapez* LOAD"*",8,1 *et appuyez sur* RETURN.
Commodore 64, Cassette	*Appuyez simultanément sur les touches* SHIFT *et* RUN/STOP. *Appuyez sur* PLAY *de votre lecteur de cassettes.*
Commodore 128	*Jouez en mode 64.*
Spectrum, Cassette	*Tapez* LOAD"" *et appuyez sur* ENTER. *Appuyez sur* PLAY *de votre lecteur de cassettes.*
Amstrad, Disque	*Maintenez* SHIFT *enfoncée et tapez* @ *pour faire apparaître* | *sur l'écran puis tapez* CPM *et appuyez sur* ENTER: *le jeu se charge automatiquement.*
Amstrad, Cassette	*Appuyez sur* CTRL *et* SMALL ENTER *puis appuyez sur* PLAY *de votre lecteur de cassettes.*
Atari, St Disque	*Insérez le disque dans le lecteur de disque, puis allumez l'ordinateur.*
Atari, Disque	*Branchez votre unité de disques et introduisez le disque côté étiquette vers le haut. Branchez votre ordinateur: le disque se charge automatiquement.*
Atari, Cassette	*Maintenez* START *enfoncée et branchez l'ordinateur. Quand vous entendez le signal sonore, appuyez sur* PLAY *du lecteur de cassettes et appuyez sur* RETURN *pour faire charger le jeu.*
MSX, Cassette	*Tapez* RUN"GAUNTLET" *et appuyez sur* RETURN. *Appuyez ensuite sur n'importe quelle touche.*

Les détails relatifs au contrôle du jeu apparaîtront sur l'écran.

DIE HELDEN

THOR der Krieger
WAFFEN: Undringliche Haut - schließt 20% der Verletzungen aus
SCHUSSKRAFT: Ausgezeichnet - das Doppelte der normalen Kraft
HANDKAMPF: Ausgezeichnet - Schlachtaxt - kann Generatoren zerstören
MAGISCHE: Schlecht - beschädigt die meisten
KRAFT: Ungeheuer und keine Generatoren

THYRA die Walküre
WAFFEN: Schild - schließt 30% der Verletzungen aus
SCHUSSKRAFT: Schlecht
HANDKAMPF: Gut - Schwert - kann Generatoren zerstören
MAGISCHE: Mittelmäßig - beschädigt die meisten
KRAFT: Ungeheuer und Generatoren

MERLIN der Hexenmeister
WAFFEN: Keine
SCHUSSKRAFT: Gut
HANDKAMPF: Schlecht, mit den bloßen Händen - kann keine Generatoren zerstören
ZAUBERKRAFT: Ausgezeichnet - zerstört alle Ungeheuer und Generatoren

QUESTOR der Kobold
WAFFEN: Leder - schließt 10% der Verletzungen aus
SCHUSSKRAFT: Schlecht
HANDKAMPF: Mittelmäßig - Dolch - kann keine Generatoren zerstören
ZAUBERKRAFT: Sehr gut - zerstört fast alle Ungeheuer und Generatoren

DIE ÜBELTÄTER

Die Ungeheuer ergießen sich aus den Generatoren, die überall in den Kerkern herumliegen. Jeder Generator erzeugt eine spezifische Ungeheuerart wie Geister und Dämonen. Für die Generatoren gelten drei Stufen, der Stärkste erzeugt die widerstandfähigsten Ungeheuer. Erschießen Sie die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Ungeheuer haben auch drei Stufen: die Stärksten sind dreimal zu treffen, bevor sie getötet werden.



GEISTER: Halten Sie sich von Geistern fern. Sie treffen sie nur einmal und verschwinden. Ein Treffer schmerzt jedoch sehr. Erschießen Sie die Geister, bevor Sie ihnen begegnen.

BRUMMER: Brummer laufen auf Sie zu und schlagen Sie überall mit Knüppeln. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um Sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.



DÄMONEN: Dämonen versuchen, Feuerkugeln auf Sie zu schießen, wenn es Ihnen gelingt, oder wenn sie zu nahe sind, beißen sie Sie immer wieder. Die Feuerkugeln schmerzen mehr als die Bisse. Entweder bewegen Sie den Joystick auf sie zu, um sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.



LOBBERS: Lobbers versuchen, Felsbrocken über Mauern und andere Gegenstände in den Irrgarten zu werfen, um Sie zu treffen. Sie versuchen auch, wegzulaufen. Versuchen Sie, sie zu schießen oder sie in einer Ecke einzukesseln und im Handkampf zu bewältigen.



ZAUBERER: Zauberer versuchen, Sie durch Verschwinden während sie sich bewegen, irrezuführen. Wenn sie unsichtbar sind, sind Ihre Schüsse unnütz. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu und bekämpfen sie persönlich oder erschießen sie.



TOD: Der Tod nimmt Ihnen Ihr ganzes Wohlbefinden. Er absorbiert bis 200 Punkte und stirbt dann. Die einzige Möglichkeit, den Tod zu töten, ist Zauberkraft. Denken Sie nicht einmal daran, ihn im Handkampf zu bewältigen!

DIE KERKER

In den Kerkern befinden sich Gegenstände, die Sie sammeln oder vermeiden sollten:

ZAUBERTRÄNKE : Gewisse Zaubertränke können erschossen werden, obgleich ihre Wirkung nicht so stark ist als wenn sie sie sammeln und benutzen würden.

SPEZIALZAUBERTRÄNKE : Diese verhalten sich wie normale Zaubertränke, wenn sie erschossen werden, verleihen jedoch dem Spieler besondere Fähigkeiten, wenn er sie sammelt. Diese sind:

- ZUSÄTZLICHE WAFFEN - *erhöhter Schutz*
- ZUSÄTZLICHE ZAUBERKRAFT - *erhöhte Wirkung der Zaubertränke*
- ERHÖHTE SCHUSSGESCHWINDIGKEIT - *erhöhte Geschwindigkeit der Geschosse*
- ERHÖHTE SCHUSSKRAFT - *erhöht den Schaden, den die die Geschosse verursachen*
- ERHÖHTE KAMPFLEISTUNG - *erhöht die Fähigkeiten im Handkampf*
- ZUSÄTZLICHE AUFNAHMEKRAFT - *erhöht die Tragfähigkeit um um 5 - bis 10mal*

ESSEN : Teller voll Fleisch steigern die Gesundheit um 100, und Sie erhalten einen Bonus von 100 Punkten.

APFELWEIN : Apfelweinflaschen können erschossen oder zerstört werden. Wenn Sie den Inhalt trinken, ist die Wirkung wie beim Essen.

GIFTIGER APFELWEIN : Dieser kann nicht erschossen werden. Wenn Sie ihn trinken, nimmt er eine Spezialkraft oder einen Zaubertrank weg und 100 Gesundheitspunkte!

SCHLÜSSEL : Wenn Sie diese sammeln, erhalten Sie 100 Punkte. Die Schlüssel benutzen Sie zum Öffnen von Türen.

SCHATZ : Schatzkisten können nicht erschossen werden, sondern Sie erhalten 100 Punkte, wenn Sie sie sammeln.

AMULETT : Dieses Zaubermittel verleiht dem Träger kurze Zeit unbeschränkte Unsichtbarkeit.

MAUERN : Im allgemeinen sind Mauern undurchdringliche Gegenstände. Manche Mauern zerfallen jedoch, wenn Sie darauf schießen.

FALLEN : Diese leuchtenden Strukturen auf dem Boden lassen manche Mauern verschwinden, wenn Sie daurauf treten.

TRANSPORTER : Leuchtend rote Scheiben auf dem Boden transportieren den Spieler zum nächsten sichtbaren Transporter. Wenn sich mehrere Transporter in der gleichen Entfernung befinden, wählen Sie einen regellos. Sie können ihre Richtung beeinflussen. Können Sie sie finden?

AUSGÄNGE : Diese beschrifteten Löcher führen nach unten zum nächsten Stockwerk oder zu dem angegebenen.

Schatzkammern erscheinen regellos, und der Spieler hat bestimmte Zeit, um so viel Wertsachen wie möglich innerhalb der begrenzten Zeit zu sammeln. Dafür erhält er keine Punkte, außer wenn er flieht.

Allgemein sind Spieler gegen die Schüsse anderer Spieler immun, jedoch können Geschosse in gewissen Bereichen des Kerkers andere Spieler bewußtlos machen oder verletzen.

Wenn die Spieler etwa eine halbe Minute lang nicht kämpfen, erscheinen die verriegelten Türen, die alle Ungeheuer frei geben. Wenn die Spieler immer noch nicht kämpfen, verwandeln sich schließlich alle Mauern in Ausgänge!

GRUNDSÄTZLICHE SPIELANLEITUNG

Sie wählen das Spiel für einen oder zwei Spieler und dann den Typ, den Sie verkörpern wollen, indem Sie auf den Handschuh weisen und den Feuerknopf drücken, wenn Sie darum gebeten werden. Neue Spieler können sich nach Belieben einschalten, indem sie den Feuerknopf drücken. Wenn das Spiel für zwei Spieler nicht von Anfang an gewählt wurde, wählt der Computer willkürlich einen Typ, die der neue Spieler benutzt.

Wie lange Sie aushalten, hängt von Ihrer Gesundheit ab. Gesundheit verlieren Sie durch Berührung mit Ungeheuern und durch verstrichene Zeit. Sie können sie wiedergewinnen, indem Sie Essen sammeln, das Sie im Irrgarten finden. Seien Sie vorsichtig, Essen kann auch durch Ihre Schüsse zerstört werden und manches ist vergiftet.

Das Ziel des Spiels ist, die Angriffe der Ungeheuer so lange wie möglich zu überleben, während Sie Essen, Schätze und Zaubertränke sammeln. Sie müssen auch den Irrgarten durchsuchen, um den Ausgang zum nächsten Stockwerk zu finden.

HINWEISE

- Den Feuerknopf zum Schießen halten.
- Feuerknopf zum Bewegen loslassen.
- Ungeheuer-Generatoren schießen um sie zu verstören.
- Zum Handkampf bewegen Sie sich auf die Ungeheuer zu.
- Beim Handkampf erhalten Sie mehr Punkte.
- Essen erhöht Ihre Gesundheit um 100 Punkte.
- Vergiftetes Essen sieht etwas anders als normales Essen aus.
- Der Schatz ist 100 Punkte wert.
- Wenn Sie als Team spielen, erhalten Sie die besten Überlebenschancen.
- Halten Sie sich vom Tod fern, außer wenn Sie einen Zaubertrank haben.
- Arbeiten Sie in Schatzkammern zusammen.

FEHDEHANDSCHUH - Ladeanleitung

Commodore 64 Diskette	LOAD "✱",8,1 *eingeben und* RETURN *drücken.*
Commodore 64 Kassette	*Die Tasten* SHIFT *und* RUN/STOP *gemeinsam drücken.* PLAY (WIEDERGABE) *am Kassettenrekorder drücken.*
Commodore 128	*Im Modus für den Commodore 64 spielen*
Spectrum Kassette	LOAD"" *und* ENTER *eingeben.* PLAY (WIEDERGABE) *am Kassettengerät drücken.*
Schneider Diskette	SHIFT *halten und* @ *eingeben, damit auf dem Bildschirm erscheint. Dann* CPM *eingeben und* ENTER *drücken, worauf sich das Spiel automatisch lädt.*
Schneider Kassette	CTRL *und* DIE KLEINE ENTER TASTE *drücken, dann* PLAY (WIEDERGABE) *am Kassettengerät.*
Atari St Diskette	*Disketten laufwerk einschalten und Diskette einlegen, danach Computer einschalten.*
Atari Diskette	*Diskettenlaufwerk einschalten und Diskette mit dem Etikett nach oben einlegen. Computer einschalten, worauf sich die Diskette automatisch lädt.*
Atari Kassette	START *halten und Computer einschalten. Nach Ertönen eines Pieptons* PLAY (WIEDERGABE) *am Kassettengerät drücken und* RETURN *zum Laden.*
MSX Kassette	RUN"GAUNTLET" *eingeben und* RETURN *drücken. Dann jede beliebige Taste drücken.*

Zur Kontrolle des Spiels erscheinen die Einzelheiten auf dem Bildschirm.